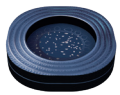
Get Salty

S'il y a bien une chose essentielle dans un bar, ce sont les petits biscuits apéro qui viennent avec votre boisson !
Mais comme chacun a sa préférence, vous vous retrouvez avec plusieurs variétés de snacks : certains sont salés, d'autres non. À vous de choisir vos préférés et de les collecter tous !

Matériel

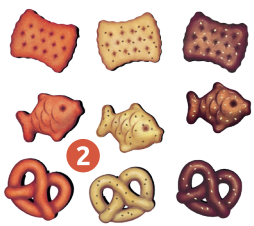
9 jetons Snack



1 jeton Salière

Mise en place

1. Placez le jeton Salière entre les deux joueurs, face salée visible.
2. Placez les 9 jetons Snack sur le côté, face non salée visible.
3. Choisissez aléatoirement un premier joueur. Celui-ci choisit une condition de victoire : les **formes** ou les **couleurs**. L'autre joueur obtient l'autre condition de victoire.



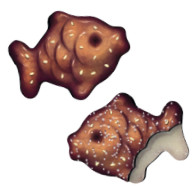
Concepts clés

Forme et couleur

Chaque jeton Snack possède une forme ainsi qu'une couleur, et représente une combinaison unique de chacune d'elles. Il y a en tout trois formes et trois couleurs différentes.

Salé ou non salé

Chaque jeton Snack possède deux côtés différents, l'un **salé** et l'autre **non salé**, correspondant à son côté face visible. Le côté salé possède en plus une petite trace de morsure pour faciliter la distinction.



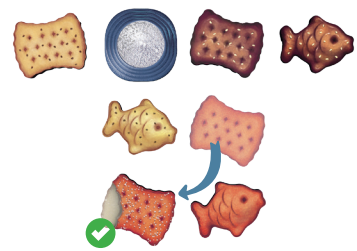
En jeu ou en réserve

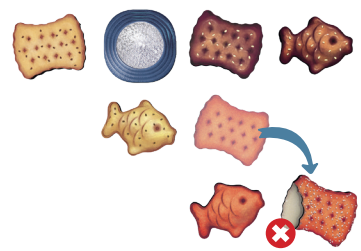
Un jeton placé durant le tour d'un joueur est considéré comme étant en jeu. Tous les jetons mis de côté lors de la mise en place sont considérés comme étant en réserve.

Zone de jeu contigüe

La zone de jeu est l'espace contenant tous les jetons en jeu. Elle ne peut jamais faire plus de 4 jetons de long dans toutes les directions. Le jeton Salière peut être situé à **n'importe quelle** position au sein de cette zone.

À la fin du tour d'un joueur, chaque jeton doit faire partie d'un groupe contigu, c'est-à-dire qu'il doit être orthogonalement adjacent à au moins un autre jeton. Durant son tour, un joueur peut couper cette contigüité, mais celle-ci doit être rétablie à la fin de son tour.





Déroulement de la partie

Les joueurs alternent les tours de jeu en posant, déplaçant ou retournant un jeton. Leur objectif est d'aligner au moins trois jetons correspondant à leur condition de victoire.

Tour de jeu

Durant son tour, le joueur **doit** choisir l'une des actions suivantes :

A. Retourner le jeton Salière

Retournez le jeton Salière sur la face opposée pour changer son côté (salé ou non salé).

B. Déplacer & retourner le jeton Salière

Prenez le jeton Salière et placez-le de manière orthogonalement adjacente à un jeton Snack en jeu. Puis, retournez le jeton Salière pour changer son côté (salé ou non salé). Un jeton ne doit jamais être placé sur un autre jeton où hors de la zone de jeu.

Le jeton Salière ne peut pas être retourné (A), ni déplacé & retourné (B) si l'une des deux actions a été choisie au tour précédent.

C. Retourner un jeton Snack

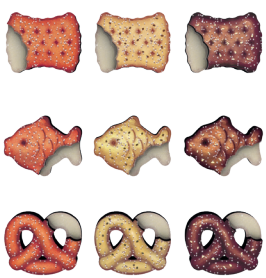
Choisissez un jeton Snack en jeu indiquant le côté de sel opposé à celui du jeton Salière et retournez-le.

D. Déplacer & retourner un jeton Snack

Choisissez un jeton Snack, en jeu ou dans la réserve, indiquant le côté de sel opposé à celui du jeton Salière. Placez-le de manière orthogonalement adjacente à un autre jeton (Snack ou Salière), puis retournez-le sur le côté opposé. Un jeton ne doit jamais être placé sur un autre jeton où hors de la zone de jeu.

***Salière vide** = Déplacez les Snacks salés (mordus)*

***Salière pleine** = Déplacez les Snacks non salés*

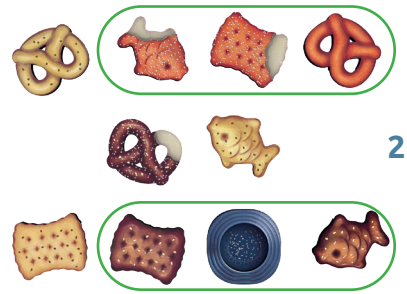


Fin de partie

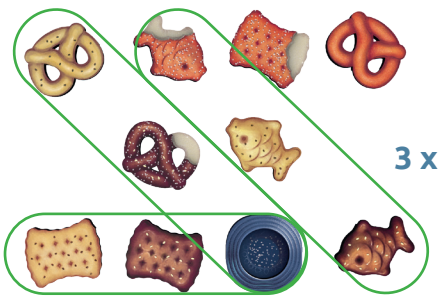
À la fin de chaque tour, les joueurs vérifient si les conditions de victoire ont été atteintes. Si une ligne d'au moins trois Snacks partageant la même condition (forme ou couleur) est constituée à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale, le joueur ayant cette condition de victoire l'emporte.

Dans le cas où les deux joueurs remplissent leurs conditions de victoire, le joueur ayant le plus de combinaisons l'emporte. Si l'égalité persiste, continuez à jouer jusqu'à ce que l'un d'eux prenne l'avantage.

Dès qu'il n'y a plus de jeton Snack en réserve, le jeton Salière est considéré comme remplissant toutes les conditions à la fois (3 formes et 3 couleurs).



2 x Couleur



3 x Forme

Crédits

Auteur : Ignazio Panades
Illustrations : Paolo Voto
Éditeur : Thundergryph Games
Direction artistique et gestion de projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Coordination : Pierpaolo Paoletti
Rédaction du livret : Jonathan Cox
Traduction française : The Rulebook Translator
Création graphique : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Merci au soutien de : Cristina Bisi, Luis González

Règles numériques

Règles numériques sur thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º 41011 Sevilla España
www. thundergryph.com

© 2023 ThunderGryph Games, All rights reserved.